

**GAME EDUKASI PENGENALAN SENI TARI  
BUDAYA INDONESIA**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Studi Strata 1 pada  
Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh:  
MUCHAMMAD AZIZ DZUL QURNAIN BAHRI  
L200 130 037**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**GAME EDUKASI PENGENALAN SENI TARI  
BUDAYA INDONESIA**

**PUBLIKASI ILMIAH**

oleh:

**MUCHAMMAD AZIZ DZUL QURNAIN BAHRI**

**L200130037**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.**

**NIK. 881**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**GAME EDUKASI PENGENALAN SENI TARI  
BUDAYA INDONESIA**

**OLEH**

**MUCHAMMAD AZIZ DZUL QURNAIN BAHRI**

**L200130037**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Komunikasi dan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Jumat, 8 Mei 2020  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

**Dewan Penguji:**

1. **Nurgiyatna, S.T, M.Sc., Ph.D.**  
(Ketua Dewan Penguji)
2. **Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T.,M.T.**  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. **Maryam S.Kom., M.Eng.**  
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)

**Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan**

**Untuk memperoleh gelar sarjana**

**Tanggal 8 Mei 2020**

**Mengetahui,**

**Dekan  
Fakultas Komunikasi dan Informatika**



**Nurgiyatna, S.T.,M.SC.,Ph.D.**  
**NIK : 881**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 8 Mei 2020

Penulis



MUCHAMMAD AZIZ DZUL QURNAIN BAHRI

L200130037

## GAME EDUKASI PENGENALAN SENI TARI BUDAYA INDONESIA

### Abstrak

Bangsa Indonesia memiliki banyak beraneka ragam kebudayaan yaitu salah satunya adalah kesenian tari yang sudah ada sejak dulu, pada jaman yang sudah modern ini banyak sekali anak-anak yang belum mengetahui seni tari budaya indonesia di karenakan teknologi yang semakin maju serta kurangnya pendidikan atau pengajaran yang dilakukan oleh guru untuk memberi pengetahuan tentang seni tari budaya di indonesia. Dengan memanfaatkan android sebagai sarana pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, dibangunlah *game* pembelajaran dan pengenalan Seni Tari Budaya Indonesia guna membantu guru dan murid dalam mempelajari materi dan informasi tentang Seni Tari Budaya Indonesia. *Game* edukasi ini bersifat *online*, *game* ini dibuat menggunakan metode *Waterfall* dan *Blackbox* untuk pengujian. *Game* ini memiliki fitur pengenalan dan menunjang pengetahuan, mengasah dan menguji kemampuan belajar tentang Seni Tari Budaya Indonesia. *Game* ini diharapkan dapat membantu murid lebih interaktif dan mudah dalam mempelajari serta memahami seni tari budaya di Indonesia dalam bentuk visualisasi media berbasis android. Berdasarkan dari hasil penelitian menggunakan *Blackbox* bahwa permainan Mari Mengenal Seni Tari Budaya Indonesia dapat berjalan baik di android dengan spesifikasi minimal android 4.4 (*Kitkat*), RAM 2GB dan Memory 16GB agar dapat dimainkan dengan lancar.

**Kata kunci :** *game* edukasi, seni tari budaya indonesia, construct2

### Abstract

Indonesia has many diverse cultures, one of them is dance art that has existed for a long time. Nowadays, many children do not know Indonesian cultural dance because of increasingly advanced technology and the lack of education or teaching by teachers to provide knowledge about the art of cultural dance in Indonesia. By utilizing android as an interactive learning tool. Therefore, a learning *game* and an introduction to Indonesian Cultural Dance were built to help teachers and students learn material and information about Indonesian Cultural Dance. This educational *game* is online, this *game* is created using the Waterfall and Blackbox methods for testing. This *game* has recognition features and knowledge support, hone and test the ability to learn about Indonesian Cultural Dance. This *game* is expected to help students be more interactive and easy in learning and understanding the art of cultural dance in Indonesia in the form of android-based media visualization. Based on the results of research using *Blackbox* that the *game* Let's Get to Know Indonesian Cultural Dance can run well on android with a minimum specification android 4.4 (*Kitkat*), 2GB RAM and 16GB Memory so that it can be played smoothly.

**Keywords :** educational game, the art of indonesian cultural dance, construct2

## 1. PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia merupakan negara yang memiliki beraneka ragam kesenian dan salah satunya yaitu seni tari, Pengertian seni tari adalah gerak terangkai yang berirama sebagai ungkapan jiwa atau ekspresi manusia yang di dalamnya terdapat unsur keindahan wiraga atau tubuh, wirama atau , irama, wirasa atau penghayatan dan wirupa atau wujud. Fungsi tari yang paling di kenali yakni sebagai sarana pertunjukan. Seni tari juga berfungsi untuk menghibur masyarakat luas.

Tari juga bisa menjadi sarana pendidikan, tari dapat membentuk keseimbangan emosi keterampilan dan budi pekerti seperti membina kerja kelompok, berpenampilan santun dan toleransi. Peran Tari bagi masyarakat diantaranya sebagai pemersatu dalam acara perayaan. Warga berkumpul, menari dan bergembira bersama dengan gerak-gerak yang selaras dan senada. Lewat tarian ini warga berinteraksi, bergaul dan berkomunikasi menciptakan hubungan yang lebih baik. Tari juga dapat menjadi simbol atau maskot sebuah daerah.

Pengertian seni dan budaya adalah dua hal yang saling berkaitan dan tidak bisa terpisahkan, karena pada setiap seni memiliki kebudayaan khas begitu juga dengan sebaliknya pada setiap kebudayaan pasti memiliki nilai seni yang sangat indah dan tak ternilai harganya. Seni pada mulanya adalah proses dari manusia dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu.

“Tari tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan, namun yang berkembang saat ini justru tari tradisional mulai diabaikan bahkan dilupakan generasi muda.” (Wahyudi, 2015)

“Permainan edukasi merupakan satu contoh dari media pembelajaran yang menerapkan pola belajar sambil bermain. Orang tua beranggapan bahwa jika anak-anak bermain *smartphone* dengan aplikasi yang berunsur permainan sering kali dituduh dapat memberikan dampak negatif bagi mereka. Faktanya, permainan edukatif dapat memberikan manfaat positif bagi anak. Diantaranya, anak dapat belajar mengenal dan memahami materi, melatih kemampuan daya pikir anak karena dalam permainan edukatif umumnya terdapat soal-soal latihan, dapat melatih logika sehingga kemampuan syaraf kognitif dapat berjalan sempurna, serta dapat memberikan hiburan.” (Putra,dkk, 2016).

“Permainan edukasi ini dibuat menggunakan “Construct 2”. Construct 2 merupakan sebuah aplikasi *game engine* yang digunakan untuk membuat *game* 2Dimensi berbasis HTML 5. Fitur yang dimiliki menggunakan *powerfull every system* yang berfokus pada logika. Platform untuk mempublikasikan *game* dapat menggunakan aplikasi yang berbasis web seperti Google Chrome, Firefox, UC Browser dan dapat juga dijadikan sebagai aplikasi mobile dengan Operasi Sistem Android, iPhone dan Blackberry.” (Sudarmilah,dkk, 2013).

“Seni merupakan hasil dari budaya. Keragaman budaya menghasilkan keragaman seni, termasuk di dalamnya seni tari.” (Wariatunnisa, 2010)

“Sesuai dengan penelitian, para pelajar hanya mempelajari seni dan kebudayaan ketika ada ujian sekolah dan mereka tidak mengenal seni. Maka para pelajar akan lebih tertarik untuk menggunakan perangkat ajaran yang dapat membantu mereka mempelajari seni dan kebudayaan di Negara Indonesia.” (Gunawan,dkk, 2013)

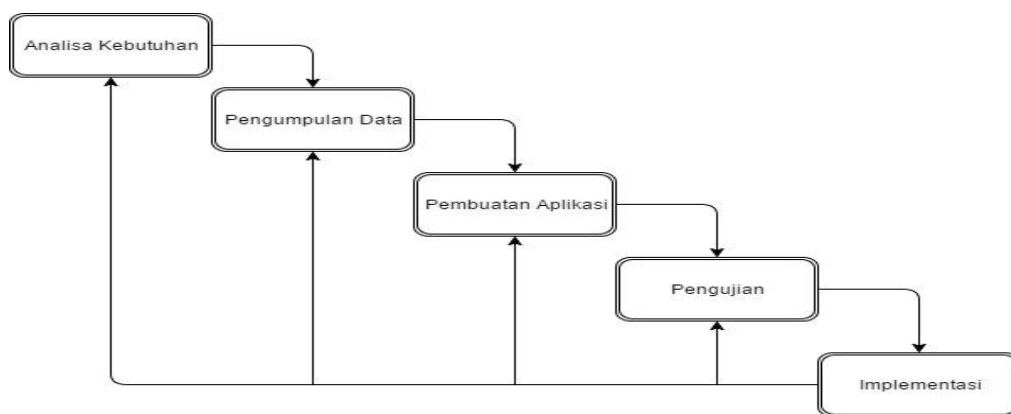
Menurut Sugiyanto dan Dzuha Hening (2011) Begitu luasnya wilayah Indonesia menjadi kendala tersendiri dalam mengembangkan *game* ini. Hal ini terjadi karena setiap daerah (propinsi) memiliki pakaian adat, asesoris pakaian adat dan bentuk rumah adat yang berbeda. Sehingga membutuhkan sumber daya yang lebih besar untuk bisa menuntaskan *game* ini. Dengan kondisi saat ini, *game* baru mencapai sejumlah 5 propinsi. Minimal bisa membantu memberikan informasi berkaitan dengan budaya pakaian adat beserta asesorisnya dan tarian di 5 propinsi tersebut.

Oleh karena itu diperlukan suatu pembelajaran dengan menggunakan cara memperkenalkan seni tari yang berbasis *game* android, karena anak-anak lebih tertarik dengan menggunakan metode pembelajaran lewat *game* daripada teori.

Prinsip pembuatan *game* edukasi ini bertujuan untuk mengenalkan kepada anak-anak untuk dapat mengetahui lebih detail dan menambah wawasan baru tentang ilmu pengetahuan semua seni tari budaya yang ada di indonesia secara terperinci.

## 2. METODE

Metode dalam pengembangan sistem yang digunakan untuk pembuatan *game* edukasi pengenalan seni tari Budaya Indonesia adalah metode waterfall, metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui, yaitu : analisa kebutuhan dan desain, pengumpulan data, pembuatan aplikasi, pengujian dan implementasi. Untuk gambaran lebih jelas mengenai metode waterfall dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

### 2.1 Analisa Kebutuhan

Menganalisa kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam membuat Game Edukasi Pengenalan Seni Tari Budaya Indonesia diantaranya: Peralatan dan bahan-bahan yang di butuhkan untuk membuat Edugame di jelas kan tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan *Hardware* dan *Software*

<i>Hardware yang digunaka</i>	<i>Software yang digunakan</i>
1. Laptop Toshiba L745-S4210 Intel Core I3- 2310 CPU 2.10Ghz, RAM 4GB, Harddisk 500 GB 2. Smarthphone berbasis Android 10	1. Construct 2 2. Adobe Photoshop CS6 3. FormatFactory 4. Android Studio 5. Java dan Cordova



### 2.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan fungsional pada pengembangan *game* umumnya membahas fitur yang akan diberikan kepada pemain dan di implementasikan ke dalam *game*. Kebutuhan fungsional membahas tindakan yang di berikan oleh sistem ketika menerima input tertentu dari pengguna.

### 2.1.2 Analisis Kebutuhan Fungsional

*Game* edukasi ini memiliki fitur, antara lain :

Dalam permainan pemain dapat memilih objek wilayah di dalam menu *game*.

Pemain mendapatkan penyampaian materi visualisasi gambar dan suara dengan permainan yang mampu menarik perhatian untuk belajar sambil bermain.

Pemain akan menerima soal kuis setelah mengenai objek, untuk mendapatkan power up berupa penambahan nyawa.

Di dalam menu informasi terdapat 34 provinsi di Indonesia yang bisa di pilih dan didalamnya terdapat materi tentang pengenalan sejarah tari, pakaian tari dan juga gerak tari atau koreografi dari sang penari.

Di dalam menu kuis pemain dapat memilih level yang terdapat 10 soal didalamnya.

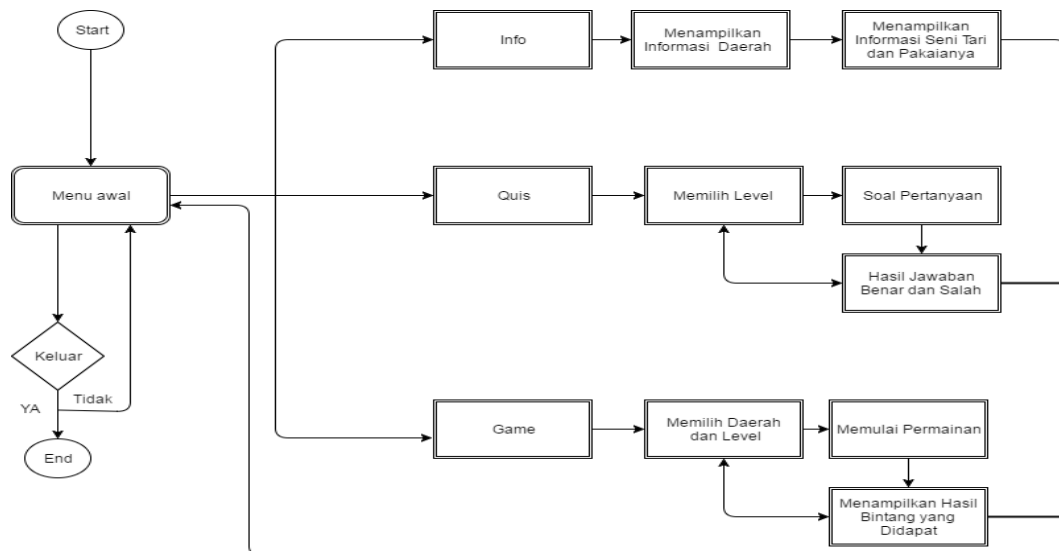
### 2.1.3 Pengumpulan Data

Dari hasil analisa diatas, penulis mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menyiapkan kedalam construct dan data yang di butuhkan lainnya, menyiapkan bahan berupa materi seni tari budaya beserta daerahnya dan karakter baju yang dipakai oleh penari.

### 2.1.4 Pembuatan Aplikasi

Ide pembuatan *game* edukasi ini bertujuan untuk mengenalkan kepada anak-anak untuk dapat mengetahui lebih detail dan menambah wawasan baru tentang ilmu pengetahuan semua seni tari budaya yang ada di indonesia dalam permainan dengan grafis 2 dimensi (2D). Konsep permainan *flowchart* bisa dilihat gambar 2 . Alur permainan pada game ini dibuat analisa dengan membuat *storyboard* yang bisa dilihat pada tabel 1. Asset merupakan suatu gambar yang digunakan dalam membangun visualisasi antarmuka permainan Mari Mengenal Seni Tari Budaya


Indonesia yang di sesuaikan dari *storyboard*. Untuk pembuatan karakter,background dan sprite lainnya di buat menggunakan aplikasi Photohoshop. Penulis menggunakan *background* musik instrumen yang memiliki kas daerah untuk memberikan nuansa yang enak. Untuk memasukan *background* dan *sound effect* di konversi terlebih dahulu menggunakan *software* Format Factory yang sudah mendukung Construct 2. Setelah semua asset dan bahan-bahan lainnya sudah terkumpul langkah selanjutnya adalah dengan membuat blockkode dan membuat layout pada permainan dengan menggunakan aplikasi construct 2 dengan versi R209.



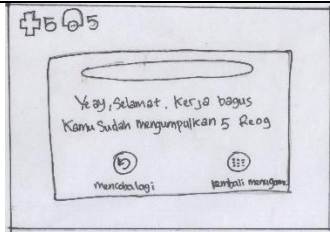
Gambar 2. Flowchart game.

Untuk tahap selanjutnya membuat rangkaian storyboard guna mempermudah penulis dalam membuat sebuah game dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2.Rangkaian *Storyboard*

No	Gambar storyboard	Keterangan
1		Ini adalah tampilan awal pada gme.. Di bagian menu awal terdapat beberapa menu yaitu menu info, quiz dan game, ada juga tombol menu pengaturan, audio, dan tombol untuk keluar dari game.

No	Gambar storyboard	Keterangan
2		Menu dari tombol info yang di dalamnya terdapat beberapa kotak yang ada nama daerah untuk memperlihatkan seni tari yang ada di daerah tersebut.
3		Ini adalah tampilan hasil dari nama daerah yang dipilih pada informasi seni tari, yang menjelaskan tentang seni tari apa yang ada di Jawa Tengah dan menggunakan pakaian apa dan dapat menampilkan video tarian pergerakan tarian tersebut
4		Pada menu quis terdapat 10 slevel yang didalamnya ada pertanyaan-pertanyaan 1 level berisi 1 soal pertanyaan. Dan tombol kembali untuk ke menu awal
5		Berikut adalah tampilan dari Soal latihan, yang nanti pada kolom pertama akan berisi soal-soal latihan atau pertanyaan dan pada kolom yang ke2,3,4,5 ada sebuah pilihan abjad a,b,c,d yang berisi jawaban benar dan salah untuk dipilih.
6		Pada menu <i>game</i> pengguna harus memilih salah satu wilayah yang sudah di tentukan. Ada 5 wilayah yang di tunjukan dengan gambar atau ikon yang berbeda-beda pada setiap daerah.
7		Berikut adalah tampilan pada <i>game</i> yang membawa pengguna untuk bermain mencari <i>object</i> atau topeng untuk memenangkan <i>gamenya</i> .

No	Gambar storyboard	Keterangan
		<i>Object</i> atau topeng yang harus didapat untuk memenangkan <i>game</i> adalah 5, dan terdapat gambar + untuk memberi tahu nyawa karakter tersebut.
8		Ini adalah tampilan hasil dari penyelesain <i>game</i> yang sudah di mainkan, untuk memberi tahu pemain berapa topeng yang bisa di dapatkan dan nyawa masih berapa. Dan ada tombol kotak-kotak untuk melanjutkan ke lokasi berikutnya, ada tombol panah terbalik untuk mengulangi permainanya.

## 2.2 Implementasi

Tahap akhir merupakan tahap implementasi terhadap permainan Game Edukasi Mari Mengenal Seni Tari Budaya Indonesia berbasis android yang pengujian dilakukan setelah pembuatan game dan sistem telah selesai. Sistem pengujian yang digunakan memakai Blackbox. Uji Blackbox dilakukan untuk mengetahui bagaimana grafis, karakter pada permainan, perpindahan pada layout, dan suaran dan sound efek yang di gunakan dalam game apakah sudah baik atau belum. Sebelum di uji di ekport dulu ke cordova agar dapat di convert dengan menggunakan aplikasi Android Studio dan menjadi file dengan ekstensi .apk agar game dapat dijalankan di smartphone yang berbasis android.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang sudah dicapai dari penelitian oleh penulis adalah *Game* Edukasi Mari Mengenal Seni Tari Budaya Indonesia yang dapat membantu siswa-siswi SD untuk dapat mempelajari suatu seni tari budaya yang ada di Indonesia dengan

mengenalkan pakaian tari adat dan juga video koreografi pada seni tari daerah yang ada di Indonesia. Berikut adalah hasil dari permainan: *Game* Edukasi Mari Mengetahui Seni Tari Budaya Indonesia.

### 3.1 Tampilan Permainan

#### 3.1.1 Tampilan Awal

Halaman awal adalah halaman saat pertama kali aplikasi di buka yang berisi tombol info, quis dan *game* ada juga tombol untuk keluar dan tentang aplikasi seni tari budaya indonesia yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Halaman Utama.

Pada halaman utama terdapat beberapa sprite untuk menampilkan sebuah popup yang ada pada gambar 4. Pada gambar 4a adalah halaman untuk mengakhiri permainan atau keluar dari aplikasi yang terdapat tombol ya atau tidak. Pada gambar 4b untuk menampilkan informasi aplikasi dan pada gambar 4c terdapat popup referensi di mana penulis mendapatkan alat dan bahan yang di butuhkan dalam membuat aplikasi.



(a)

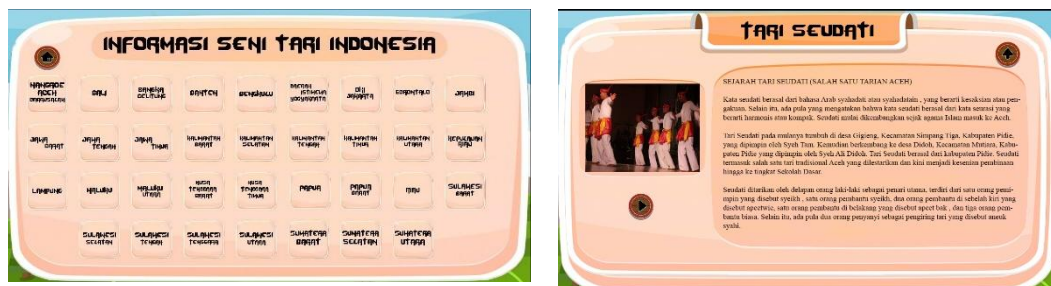
(b)

(c)

Gambar 4. (a) adalah popup tampilan utama (b) popup adalah pada tentang si penulis (c) adalah popup pada referensi.

### 3.1.2 Tampilan Informasi Seni Tari

Tampilan informasi seni tari terdapat 34 provinsi dan 68 tari budaya daerah masing-masing ada 2 tarian asal wilayah pada gambar 5. Untuk gambar 5a merupakan daftar nama provinsi yang ada di Indonesia, dan tombol yang berbentuk rumah untuk kembali ke menu awal, ketika salah satu provinsi di klik maka akan mengeluarkan popup seperti yang terdapat pada gam 5b, popup ini terdapat nama daerah, gambar pakaian yang dipakai oleh penari beserta tombol video untuk melihat video koreografinya, serta informasi sejarah tarian berasal untuk kembali klik pada tombol panah yang ada di popup untuk ke daftar nama provinsi.



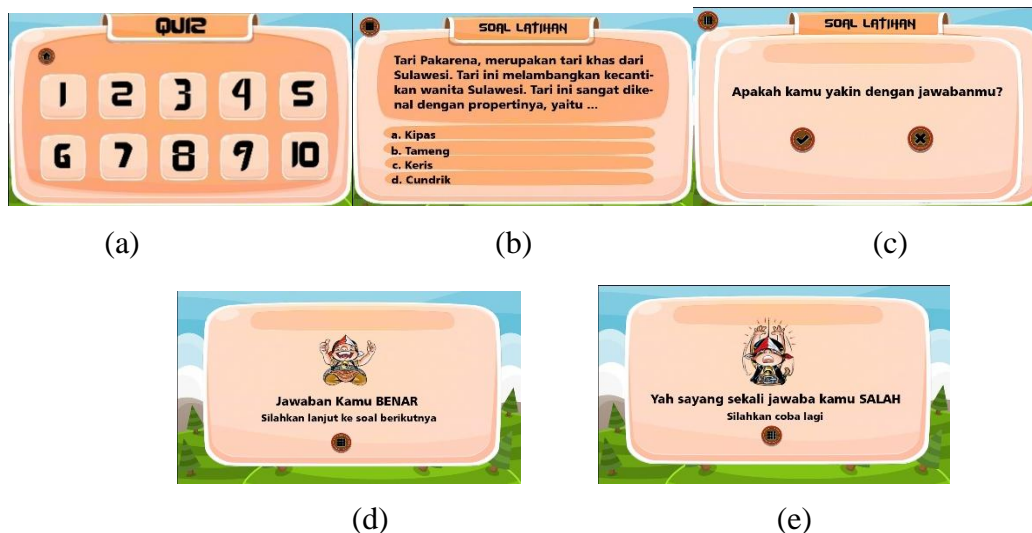
(a)

(b)

Gambar 5. Halaman Info Seni Tari, (a) Provinsi daerah di Indonesia (b) Menampilkan gambar dan info tarian daerah.

### 3.1.3 Tampilan Pada Kuis

Halaman kuis menampilkan pada materi di info seni tari. Kuis ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada murid untuk dapat memberikan pengetahuan tentang seni tari budaya yang ada di indonesia pada Gambar 6. Untuk kuis terdiri dari 10 soal yang ada pada gambar 6a. Pada gambar 6b menampilkan kuis soal dari halaman info seni tari. Pada gambar 6c tampilan saat user menekan salah satu jawaban ketika yakin dengan jawabnya makan tekan tanda centang dan tidak maka tekan tanda silang. Untuk padagambar 6d dan juga pada gambar 6e adalah tampilan popup yang keluar jika user sudah memilih jawabanya benar dan salah akan keluar.

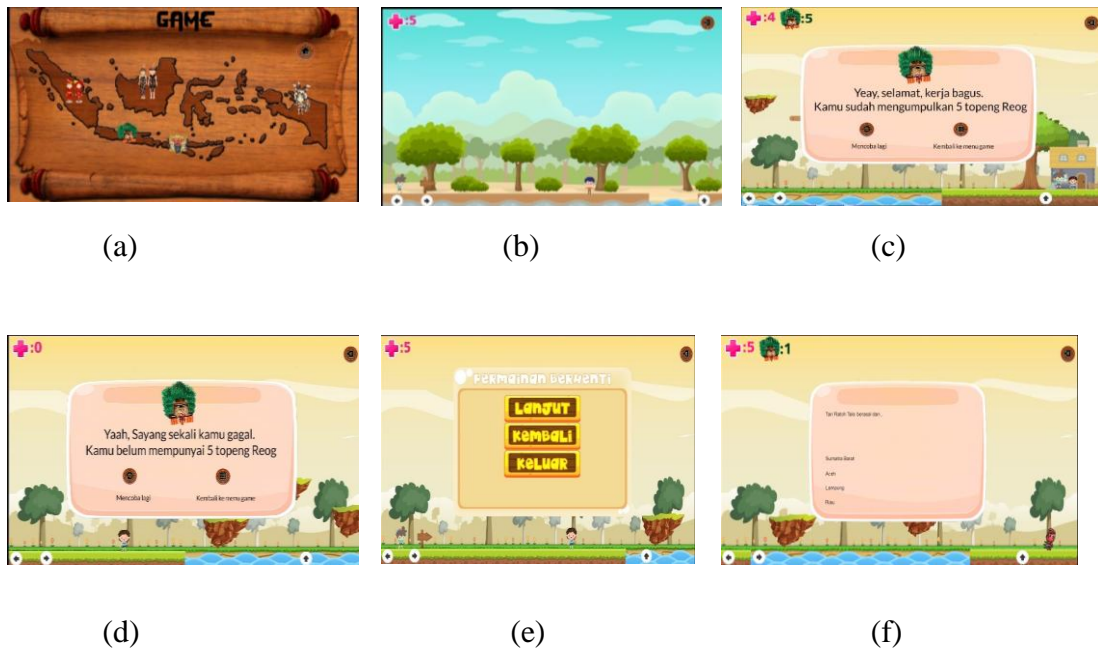


Gambar 6. Halaman Kuis (a) Level soal kuis, (b) Soal, (c)pop-up yakin, (d) Jawaban benar (e) Jawaban salah.

#### 3.1.4 Tampilan Pada Menu Game

Halaman *game* bertujuan untuk memberikan pembelajaran dan pemahaman seni tari indonesia dengan belajar sambil bermain seperti pada Gambar 7. Gambar 7a menunjukkan layout yang menampilkan suatu daerah yang ada di Indonesia jika di klik salah satu pada ikon gambar reog atau yang lainnya maka layout akan menuju *game* seperti pada Gambar 7b. Pada waktu sudah memasuki layout *game* maka user diwajibkan untuk mengumpulkan suatu objek yang per daerah berbeda-beda dan jika pemain mengenai objek yang sudah di tentukan maka pemain di haruskan menjawab soal pertanyaan dan jika benar maka pemain dapat tambahan nyawa, jika user berhasil maka tampilan seperti pada Gambar 7c. Dan jika jatuh ke air atau mati karena nyawa habis akibat terkena musuh atau user tidak dapat mengumpulkan semua object yang sudah di perintahkan oleh Questioner maka tampilan akan seperti pada Gambar 7d. Dan jika user ingin keluar maka bisa menekan tombol pintu di sisi pojok kanan atas dan tekan tombol keluar seperti pada Gambar 7e. Dan pada Gambar 7f menampilkan pemain yang harus menjawab soal dan jika benar maka akan mendapatkan tambahan nyawa.





Gambar 7. (a) Halaman *game* daerah, (b) Mulai game, (c) Tampilan menang, (d) Tampilan kalah, (e) Tampilan jendela keluar (f) Tampilan kuis setelah mengenai objek di dalam *game*.

### 3.2 Pengujian pada *Blackbox*

Pengujian Blackbox mempunyai tujuan untuk menunjukkan fungsi atau spesifikasi minimum penguji agar dapat mendefinisikan kondisi input untuk melakukan pengecekan dan di tes. Dalam pengujian ini user tester menyadari apa yang harus dilakukan oleh program tetapi tidak memiliki pengetahuan tentang bagaimana melakukannya. Tabel 3 menampilkan hasil pengujian *Blackbox* permainan Mari Mengenal Seni Tari Budaya Indonesia bisa berjalan dengan lancar.

Tabel 3. Uji *Blackbox*.

Menu	Pengujian	Input	Output	Keterangan
Menu Awal	Informasi pada Seni Tari	Tekan info	Provinsi daerah, menampilkan serjarah tari dan video koreografi	Bagus
	Pada kuis	Tekan kuis	Tampilan level-level kuis	Bagus
	Pada <i>Game</i>	Tekan Game	Tampilan Peta Indonesia	Bagus
Informasi	Daerah,	Tekan Provinsi	Menampilkan sejarah,	Bagus



Menu	Pengujian	Input	Output	Keterangan
Seni Tari	Tari dan koreaografi	daerah, klik nama tarian	pakaian dan video gerakan penari	
	Sprite Rumah	Tekan pada rumah	Tampilan ke menu awal	Bagus
Pada kuis	Pilihan Level	Tekan pada level yang diinginkan no 1-10	Tampilan pada soal	Bagus
	Sperate Home	Tekan pada rumah	Tampilan ke menu awal	Bagus
Pilihan Level pada kuis	Soal-soal yang ada pada kuis	Tekan jawaban yang di inginkan	Popup akan keluar tampilan jawaban ya atau tidak	Bagus
	Sprite level	Tekan pada kotak titik-titik	Tampilan ke menu level	
Game	Daerah permainan	Tekan ikon gambar reog dan yang lainnya	Menuju ke tampilan permainan	Bagus
	Sprite Rumah	Tekan ikon Rumah	Tampilan ke menu awal	Bagus
Mulai permainan	Game play	Bertanya ke Quisoner	Quisoner akan memberikan perintah untuk mengumpulkan objek	Bagus
	Objek Reog dan yang lainnya	Mengenai object	Memberikan kemenangan atau kekalahan	Bagus
	Sprite arah panah	Tekan restart	Memulai ulang game	Bagus
Menang Kalah	Berhasil menang atau kalah	Popup keluar waktu permainan menang atau kalah	Menampilkan Hasil, restart, kembali ke menu <i>game</i>	Bagus

Pada tabel 3 telah bisa disimpulkan fungsi pada game edukatif bisa dimainkan dan berjalan dengan lancar pada smartphone. Hasil pengujian permainan edukatif Mari Mengenal Seni Tari Budaya Indonesia pada perangkat mobile dengan sistem operasi android dengan spesifikasi minimal android 4.4 (Kitkat), RAM 2GB dan memori internal 16 GB agar game dapat berjalan dengan lancar. Dan ada kendala seperti ada background hitam di atas dan bawah layar atau bisa di sebut tidak bisa fullscreen untuk di mainkan di Tablet.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan dari hasil penelitian menggunakan sistem pengujian Blackbox yang sudah dilakukan, aplikasi bisa berjalan dengan lancar pada smartphone dengan sistem android dalam ekstensi .apk. Dan permainan Mari Mengetahui Seni Tari Budaya Indonesia dapat berjalan di android dengan spesifikasi minimal android 4.4 (Kitkat), RAM 2GB dan Memory 16GB agar dapat dimainkan dengan lancar. Aplikasi ini dapat di mainkan dengan mudah dan bermanfaat untuk membantu siswa siswi SD lebih mengenal dalam belajar mempelajari seni tari budaya yang ada di Indonesia agar dapat melestarikan dan memberikan wawasan yang luas seni tari khas daerah yang ada di Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, C. (2013). Aplikasi Perangkat Ajar Pengenalan Seni Dan Budaya Indonesia “Petualangan Sibi” Untuk Sekolah Dasar Kelas VI. *Jurnal: BNUS: Jakarta*.
- Wariantunnisa, A., and Yulia Hendrilianti. "Seni Tari untuk SMA/MA Kelas X, XI, dan XII." (2010).
- Wahyudi, I. (2015). Aplikasi Ensiklopedia Tarian Tradisional Dan Sejarahanya Berbasis Android. *Aplikasi Ensiklopedia Tarian Tradisional dan Sejarahanya Berbasis Android*.
- Sugiyanto, Sugiyanto Sugiyanto. "Game Edukasi “Ragam Budaya” Sebagai Media Pembelajaran Budaya Tentang Pakaian Dan Rumah Adat Di Indonesia." *Semantik* 1.1 (2011).
- Sudarmilah, E., Ferdiana, R., Nugroho, L. E., Susanto, A., & Ramdhani, N. (2013, October). Tech review: Game platform for upgrading counting ability on preschool children. In *2013 International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICITEE)* (pp. 226-231). IEEE.
- Putra, Dian Wahyu, A. Prasita Nugroho, and Erri Wahyu Puspitarini. "Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini." *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan* 1.1 (2016).